

3-D Soccer



PLAN TO SOCCER
1-84-10000
Produced by Simulmondo
Designed by John Smith
Manufactured by The Game
Product and Marketing Department

REPERTE DEI MATERIALI PER IL
MATERIALE DI RICERCA E DI INCHIESTA

INFORMAZIONI SULLA
REPERTE DEI MATERIALI PER IL
MATERIALE DI RICERCA E DI INCHIESTA

Il presente manuale è stato elaborato da un gruppo di esperti della Simulmondo per fornire
informazioni e dati per la ricerca e l'inchiesta.

Il presente manuale è stato elaborato da un gruppo di esperti della Simulmondo per fornire
informazioni e dati per la ricerca e l'inchiesta.

Il presente manuale è stato elaborato da un gruppo di esperti della Simulmondo per fornire
informazioni e dati per la ricerca e l'inchiesta.

Il presente manuale è stato elaborato da un gruppo di esperti della Simulmondo per fornire
informazioni e dati per la ricerca e l'inchiesta.

Il presente manuale è stato elaborato da un gruppo di esperti della Simulmondo per fornire
informazioni e dati per la ricerca e l'inchiesta.

Il presente manuale è stato elaborato da un gruppo di esperti della Simulmondo per fornire
informazioni e dati per la ricerca e l'inchiesta.

Il presente manuale è stato elaborato da un gruppo di esperti della Simulmondo per fornire
informazioni e dati per la ricerca e l'inchiesta.

Il presente manuale è stato elaborato da un gruppo di esperti della Simulmondo per fornire
informazioni e dati per la ricerca e l'inchiesta.

Il presente manuale è stato elaborato da un gruppo di esperti della Simulmondo per fornire
informazioni e dati per la ricerca e l'inchiesta.

Il presente manuale è stato elaborato da un gruppo di esperti della Simulmondo per fornire
informazioni e dati per la ricerca e l'inchiesta.

Il presente manuale è stato elaborato da un gruppo di esperti della Simulmondo per fornire
informazioni e dati per la ricerca e l'inchiesta.

Il presente manuale è stato elaborato da un gruppo di esperti della Simulmondo per fornire
informazioni e dati per la ricerca e l'inchiesta.

SIMULMONDO®





I PLAY: 3D SOCCER

(C64 version)

Programming by Nicola Ferioli

Graphics by Ivan Venturi

Manual by Federico "Wiz" Croci

Produced and directed by Francesco Carlà

DIFFERENZE DAL MANUALE PRINCIPALE PER AMIGA

(incluso nella confezione e che va consultato attentamente)

CONFIGURAZIONI HARDWARE

Durante lo svolgimento del gioco si interagisce con il programma tramite il joystick in porta 1 per un giocatore ed il joystick in porta 2 per il secondo giocatore (opzionale).

CARICAMENTO E CODICI DI SICUREZZA

C64 DISK: a computer spento, togliere ogni cartuccia e spegnere la stampante, se collegata. Accendere drive e computer. Inserire il dischetto nel drive e scrivere **LOAD":*,8,1** (seguito dalla pressione del tasto **RETURN**).

C64 CASS: a computer spento, collegare il registratore al computer. Accendere il computer ed inserire il lato 1 della cassetta (quello con l'etichetta) completamente riavvolto. Scrivere **LOAD** (seguito dalla pressione del tasto **RETURN**), premendo quindi il tasto **PLAY** sul registratore. A caricamento effettuato scegliere tra italiano, inglese o tedesco (spostando il joystick in alto o basso, e premendo il pulsante a scelta avvenuta) la lingua in cui compariranno tutte le scritte del programma.

La richiesta di codici di sicurezza non è presente nella versione per C64.

SELEZIONE SQUADRE

Spostando verso l'alto e verso il basso il joystick, è possibile scorrere i nomi delle diverse squadre italiane e straniere disponibili. Premendo una volta il pulsante del joystick stesso, la squadra selezionata in quel momento sarà controllata dal computer; premendo nuovamente, il controllo della squadra in questione passerà a un giocatore e poi a due giocatori. Premendo una quarta volta il pulsante, la squadra ritornerà libera. Quando una squadra viene selezionata, accanto al nome compare un simbolo indicante chi ne ha il controllo. Scegliendo **'CLR'** è possibile cancellare ogni selezione e ritornare alla situazione di partenza. Terminate tutte le scelte selezionare **'GO'** per continuare; verrà quindi indicato il prossimo incontro. Se le squadre selezionate non sono in numero sufficiente per un normale svolgimento del torneo, il computer inserirà e controllerà automaticamente tutte le squadre necessarie mancanti.

SVOLGIMENTO DEL TORNEO

Prima di ogni incontro il computer mostra i nomi delle due squadre che si affronteranno precedute da un simbolo per indicare chi ne ha il controllo (**'C'** = computer, **'1'** = un giocatore, **'2'** = due giocatori) ed eventualmente il risultato dell'incontro di andata. Ecco i diversi casi possibili:

Computer contro computer: viene mostrato direttamente il risultato dell'incontro.

Giocatore singolo contro computer: dopo aver scelto le opzioni di gioco compare il campo in prospettiva (la porta avversaria è quella visibile in fondo al campo). Due giocatori nella stessa squadra contro quella controllata dal computer: come al punto 2), ma con lo schermo diviso orizzontalmente in due zone: in quella superiore giocherà il primo calciatore (quello controllato dal joystick 1), in quella inferiore l'altro.

Giocatore contro giocatore (ognuno in una squadra diversa): la squadra di casa (quella controllata dal joystick 1) giocherà nella parte superiore dello schermo. **ATTENZIONE:** quando si gioca in due nella stessa formazione e si disputa un incontro con una squadra non controllata dal computer, uno dei due calciatori giocherà nella squadra di casa.



OPZIONI DI GIOCO

Per eseguire le varie scelte posizionarsi su uno dei simboli che compaiono sullo schermo (**GO**, **CLR**, **CRONOMETRO**, **SCARPA**, **TESTA**, **UOMO**), muovendo il joystick in alto o in basso, seguendo quindi le istruzioni sotto riportate per ciascun oggetto. A questo punto, se sono state fatte tutte le scelte desiderate, posizionarsi su **'GO'** e premere il pulsante per continuare con il gioco.

ATTENZIONE: ogni volta che si incontra questa schermata è possibile mantenere tutte le precedenti scelte selezionando **'GO'** immediatamente.

GO: premendo il pulsante inizia lo svolgimento della partita; muovendo il joystick a destra o a sinistra si passa all'impostazione delle opzioni di una o dell'altra squadra (indicata da un colore più chiaro). La durata del gioco, il livello di difficoltà e il lampeggio della maglia (spiegati più avanti) sono in comune a entrambe le squadre, mentre il ruolo del giocatore umano e il colore della maglia viene scelto singolarmente per le due formazioni.

CLR: premendo il pulsante vengono cancellate tutte le scelte finora eseguite, reimpostando i valori iniziali.

CRONOMETRO: velocità di scorrimento del tempo. E' possibile scegliere un valore da 0 (il tempo scorre più velocemente, la partita è più breve) a 9 spostando il joystick a destra o a sinistra; in base al numero scelto la durata di un tempo di gioco sarà di 2, 3, 5, 7, 10, 12, 15, 20, 30 o 45 minuti (effettivi). **SCARPA:** livello di difficoltà. Muovendo il joystick a destra o a sinistra si imposta un valore da 0 (gioco facile) a 9 (difficile); durante lo svolgimento di un torneo ogni volta che si passa un turno vengono eliminati i livelli più facili, rendendo il torneo progressivamente più difficile.

TESTA di un giocatore: scegliendo un numero da 2 a 11 si seleziona quale giocatore saremo all'inizio della partita. Nel caso la partita da disputarsi sia a due giocatori contro il computer, tenendo premuto il pulsante e muovendo il joystick a destra o a sinistra si seleziona il numero di maglia del secondo giocatore (non è possibile impostare lo stesso numero per entrambi i giocatori). Al rilascio del pulsante verrà memorizzato il ruolo scelto e ricomparirà la selezione relativa al primo giocatore. Se la squadra è controllata dal computer non apparirà alcun numero a fianco della testa del giocatore.

UOMO: muovendo il joystick a destra e a sinistra si sceglie il colore della maglia della squadra selezionata. Premendo il pulsante si può attivare (1) o disattivare (0) il lampeggio della maglia del proprio giocatore. Questa opzione può essere utile durante le prime partite per imparare a distinguere il proprio calciatore.

SCHERMO DI GIOCO

Durante la partita, sono visibili sullo schermo diverse informazioni: **'1T'** o **'2T'**, indicanti rispettivamente lo svolgimento del primo o del secondo tempo; possono anche essere indicati i due tempi supplementari (**'1S'** o **'2S'**) o i rigori (**'R'**). Alla destra l'orologio visualizza il tempo trascorso. Sotto è visibile il risultato attuale della partita.

Nell'angolo in alto a destra una freccia indica la squadra attualmente in possesso di palla (l'assenza di una delle due frecce indica che la palla è momentaneamente libera); più sotto un radar mostra la disposizione dei 22 giocatori in campo e la posizione della palla (indicata in nero).

Le diverse azioni saranno commentate sul bordo alto dello schermo. Inoltre, alcuni tasti assumono un significato particolare:

SHIFT LOCK: il gioco entra in pausa, premere nuovamente il tasto per riprendere lo svolgimento della partita;

RUN/STOP: interrompe lo svolgimento della partita in corso.

RESTORE: ritorna alla schermata iniziale. Tutte le informazioni relative al torneo vengono perse.

TASTO COMMODORE ('C', in basso a sinistra nella tastiera): mostra il replay dell'ultima azione: posizionando il joystick come indicato e tenendo premuto il pulsante è possibile controllare lo scorrimento delle immagini per analizzare con precisione ciò che è accaduto:

posizione centrale: fermo immagine;

posizione A: l'azione avanza;

posizione E: l'azione retrocede.

Al rilascio del pulsante il replay prosegue automaticamente e al termine si disinserisce.

CONTROLLO DEL CALCIATORE

Riferirsi al foglietto allegato (non alla figura a pg. 8 del manuale), per il controllo del calciatore.

Partita in corso, ma non si è in possesso del pallone



Posizioni da A ad H: il calciatore corre nella direzione scelta.

Posizione E (con il pulsante premuto): il calciatore chiama la palla, che gli verrà passata da un compagno non appena possibile; utilissimo per entrare immediatamente nelle azioni.

Pallone nel nostro raggio d'azione

Posizioni da A ad H: il calciatore corre nella direzione scelta.

Posizioni da A ad H (con il pulsante del joystick premuto): quando il pallone è a non più di tre metri davanti a noi e a non più di 50 cm. da terra, il calciatore esegue una scivolata.

Pallone in nostro possesso

Posizioni da A ad H: il calciatore corre nella direzione scelta.

Pulsante del joystick: il calciatore effettuerà un passaggio al compagno più vicino. Se il calciatore si trova nell'area avversaria o in prossimità di essa, una pressione breve del pulsante provocherà un passaggio, mentre una pressione superiore al mezzo secondo farà apparire un mirino, visibile nello specchio della porta e posizionabile con il joystick. Al momento del rilascio del pulsante, il calciatore eseguirà un tiro nel punto indicato dal mirino. Ovviamente la precisione sarà dipendente da molti fattori, non ultima la distanza da cui verrà effettuato il tiro.

MOMENTI DI GIOCO

Rimessa laterale, calcio d'angolo, rinvio, punizione

Verranno battuti dal calciatore controllato dal giocatore solo se lo stesso è il più vicino, in quel momento, alla zona in cui dovrà essere ripreso il gioco.

Calcio di rigore

Tramite il movimento del joystick, è possibile scegliere sullo schermo se l'azione verrà battuta personalmente dal calciatore guidato dal joystick o meno. In tal caso, il calciatore si posizionerà automaticamente nella zona di tiro. Premendo il pulsante del joystick dopo la rincorsa sarà possibile posizionare il mirino nello specchio della porta per scegliere la destinazione del tiro. **ATTENZIONE:** nelle partite con due giocatori contro il computer, il secondo giocatore umano (joystick 2) non può battere i calci di rigore; la scritta per la selezione del calciatore che lo calcerà compare solo nella finestra di gioco superiore, relativa al primo giocatore.

Nel caso di punizione, calcio d'angolo o rigore, rinvio, calcio d'inizio e rimessa laterale, il calciatore non potrà mai avvicinarsi al pallone, se non sarà lui il protagonista dell'azione o se appartiene alla squadra avversaria, in una fascia di nove metri dal medesimo.



I PLAY: 3D SOCCER

(C64 version)

Programming by Nicola Ferioli

Graphics by Ivan Venturi

Manual by Federico "Wiz" Croci

Produced and directed by Francesco Carli

C64 VARIATIONS TO THE ENCLOSED AMIGA USER'S MANUAL

(the manual enclosed in this package must be read carefully)

HARDWARE CONFIGURATION

In order to play insert a joystick into port 1 for one player and another one into port 2 for a second player (optional).

LOADING

C64 DISK: with the computer on off, remove all cartridges and if connected, disconnect the printer. Turn on drive and computer. Insert the disk into the drive and type **LOAD":*,8,1** (then press **RETURN**).

C64 CASSETTE: with the computer on off, plug in the recorder to the computer. Turn on the computer and, making sure the cassette is completely rewound, insert side 1 (the one with the label on it). Type **LOAD** (and press **RETURN**), and then press **PLAY** on your recorder.

Loading will continue automatically to the credits. In order to move on quickly press the port 1 joystick button. Remember that this is the joystick which will be used for all future selections. You may now choose either Italian, English or German by moving the joystick up and down until you're on your choice of the language in which all prompts will appear, then press the button.

There are no safety code prompts in the C64 version.

TEAM SELECTION

By moving the joystick up and down, you can run through the names of the various Italian and foreign teams available. When on the team of your choice, push the joystick button once and that team will go under computer control; press the button again and the team will pass to the first player, a third time to two players. Press the button a fourth time and the team returns out of play.

When a team has been chosen, a symbol indicating who is in control of the team, player or computer, will appear next to its name. By choosing '**CLR**' you can cancel each selection and return to your original point of departure. Having made all selections, choose '**GO**' in order to continue. The name of the upcoming match will now appear.

If the number of teams chosen are not sufficient to play out a championship, the computer will automatically enter into play and take control of the teams needed.

THE CHAMPIONSHIP

Before the start of each match, the computer will give you the names of the two teams playing. Each name will be preceded by a symbol indicating who has control of the team ('**C**' = computer, '**1**' = one player, '**2**' = two players). You may even be shown the scores of the first round in the playoffs. The following is a list of options: Computer vs computer: you'll be shown the match scores.

One player vs the computer: after having made game options selections, a view of the field will appear with the opposing teams goal at the far end of the field.

Two players on the same team vs the computer: (same as above) except for the fact that the screen will be divided horizontally into two windows: the soccer player under port 1 control will play in the upper window and the one under port 2 control in the lower window.

Player vs player (on different teams): the home team (the one under joystick 1 control) will play in the upper window.

NOTE: when two are playing on the same team and are playing against a team not under computer control, one



of the two players will play for the home team.

GAME OPTIONS

You can make selections by moving the joystick up and down and positioning yourself on one of the following symbols when they appear on the screen (**GO**, **CLR**, **STOP WATCH**, **SHOE**, **HEAD**, **MAN**), then follow the instructions below for each of the options available. When you've finished making all the selections you wish to make place yourself on '**GO**' and press the button on the joystick in order to continue the game.

NOTE: it's possible to keep all prior selections made by simply choosing '**GO**' as soon as you come across this screen.

GO: press the joystick button and the match begins; move the joystick to the right or to the left and you can choose how you want to set up the options for one or the other team (the one of your choice will be show up in a lighter color). Choice of match length, level of difficulty and whether your soccer player's shirt flashes or not (explanations of all these options follow) will be the same for both teams while the position played by the human player and shirt color are chosen individually for each team.

CLR: press the joystick button and all prior choices will be erased and original facts restored.

STOP WATCH: how fast time goes. You can choose from 0 (time moves very quickly and so the game will be shorter) to 9 by moving the joystick to the right or to the left; game length will be of 2, 3, 5, 7, 10, 12, 15, 20, 30 or 45 real minutes respectively.

SHOE: level of difficulty. Move the joystick to the right or to the left and you can choose a level of difficulty from 0 (easy game) to 9 (hard game); during a championship, each time a team is advanced the easier levels of difficulty are eliminated making the championship progressively more and more challenging.

HEAD of a player: you can choose which soccer player you'll be at the beginning of a match by selecting a number from 2 to 11. If there are two human players against the computer, by keeping the joystick button pressed down and moving the joystick to the right or to the left, you can choose the second player's shirt number (it is not possible to choose the same number for both players). As soon as you let go of the button, the position chosen will be memorized by the computer and the first player's choices will appear. If the team is under computer control, no number will appear next to the head of the soccer player.

MAN: by moving the joystick to the right or to the left, you can choose your team's color. You can activate (1) or deactivate (0) the flashing of your soccer player's shirt by pressing the joystick button. You may find this option useful during the first games you play in order to help you keep better track of your soccer player.

GAME SCREEN

The following information will appear on the screen during the matches: '**1H**' or '**2H**', first or second half of the match; '**1E**' or '**2E**' for extended time and '**P**' for the penalty kicks granted after extended time has been played. To the right a clock will tell you how much time has elapsed and below this the running score will be shown.

An arrow in the upper righthand corner tells you which team has possession of the ball (if neither arrow is showing then neither team has possession); below this, a radar shows player position on the field (of all 22 players) and where the ball is (shown by the color black).

Comments on the action will appear on the upper part of the screen.

Furthermore, certain keys have special functions:

SHIFT LOCK: there's a temporary pause in the game, press the key again to resume the match;

RUN/STOP: interrupts the match;

RESTORE: restores you to the first screen. All data concerning the championship will be lost.

COMMODORE KEY (C, lower lefthand side of the keyboard): gives you a replay of the last play: by positioning the joystick as follows and keeping the button pressed down, you can study what happened exactly:

central position: stop image;

position A: advances the image;

position E: reverses the image.

As soon as you let go of the button, the replay continues automatically and will go off when the entire play has been shown.



PLAYER CONTROL

For player control, please refer to the enclosed joystick position sheet and not to the diagram on p.8 of the User's Manual.

Match in progress but you don't have possession of the ball

Positions A to H: the soccer player runs in the direction chosen.

Position E (with the button held down): the soccer player calls the ball which will be passed to him by a teammate as soon as the occasion arises; very useful for becoming a part of the action when you want to.

Ball within your team's range of action

Positions A to H: the soccer player runs in the direction chosen.

Positions A to H (with the joystick button held down): the player will try for a slide kick when the ball is no more than three meters ahead of him and no more than 50 cm. above ground.

When your team's in possession of the ball

Positions A to H: the soccer player runs in the direction chosen.

Joystick button: the soccer player will pass to the teammate closest to him. If the player is in or near the opposing team's part of the field, a quick click will have him pass the ball. Keeping the button pressed down for more than half a second will make a sight appear in the goal zone. This sight may be moved using the joystick. As soon as you let the button go, the player will kick towards the sight. Precision depends on many things, not least of which the distance at which the kick was taken.

GAME ACTION

Lateral throw-ins, corner kicks, goalie returns, penalties

Will be taken by the soccer player under human control only if he is the one closest, at the time, to the area in which the match will resume.

Kicks taken from the penalty mark

By moving the joystick over the screen you can choose which player, the one under joystick control or another one, will take the kick. The player chosen will automatically move to the penalty mark. After the player runs in to take the kick, press the joystick button to position the sight in the goal area where you intend to aim your kick. NOTE: when two human players are playing against the computer, the second human player (joystick 2) may not take penalty kicks from the penalty mark; the prompt indicating soccer player choice for the kick shows up only in the upper game window, player one's window.

In the case of free kicks (direct or indirect), corner and penalty kicks, goalie returns, starting kicks and lateral throw-ins, only the player taking the shot or one of the opposing team may come within nine meters of the ball.



I PLAY: 3D SOCCER

(C64 version)

Programming by Nicola Ferioli

Graphics by Ivan Venturi

Manual by Federico "Wiz" Croci

Produced and directed by Francesco Carlà

UNTERSCHIEDE MIT DEM HAUPTHANDBUCH FÜR AMIGA

(Das Haupthandbuch ist in der Packung eingeschlossen. Die Gebrauchsanweisungen bitte beachten).

Das Programm läßt sich mit Joystick in Steckplatz 1 für einen Spieler und in Steckplatz 2 für den zweiten (fakultativen) Spieler bedienen.

LADENANLEITUNGEN UND CODEABFRAGE

C64 DISKETTENVERSION: Computer ausschalten. Der Drucker ausschalten, falls er vom System nicht getrennt ist. Laufwerk und Computer einschalten. 3D SOCCER Disk in das Laufwerk legen, LOAD ":"8,1 eingeben und RETURN drücken.

C64 KASSETTENVERSION: Der ausgeschaltete Computer mit dem Rekorder verbinden. Computer einschalten und 3D SOCCER Cassette (Side 1 mit dem Etikett) in den Rekorder legen. Das Band bis an den Anfang zurückspulen.

LOAD eingeben und RETURN drücken. Die Play-Taste des Kassettenrekorders betätigen.

Ist der Ladevorgang zu Ende, wählt der Benutzer die Sprache unter Italienisch, Englisch oder Deutsch aus, in der alle Spielanleitungen erscheinen werden. Um die Sprache zu wählen, das Joystick hoch und runter bewegen und Feuerknopf drücken.

Für die C64-Version ist keine Codeabfrage vorgesehen.

AUSWAHL DER MANNSCHAFTEN

Durch Hoch-/und Runterbewegungen des Joysticks ist es möglich, die Namen der verschiedenen verfügbaren italienischen und ausländischen Mannschaften zu wählen. Wird der Feuerknopf einmal gedrückt, simuliert der Computer die gewählte Mannschaft. Wiederholtes Drücken des Feuerknopfes bewirkt, daß die obengennante Mannschaft von einem und dann von zwei Spielern kontrolliert wird. Wird der Feuerknopf viermal gedrückt, wird die Mannschaft wieder frei. Das neben der gewählten Mannschaft erscheinende Symbol sagt, wem sie gehört. Durch "CLR" ist es möglich, die gespeicherte Auswahl zu beseitigen, und wieder von Anfang zu beginnen. Am Ende der Auswahl, "GO" wählen, um das Spiel fortzusetzen. Dann wird das nächste Match angegeben.

Sind die gewählten Mannschaften nicht ausreichend für ein Turnier, werden die fehlenden von dem Computer eingesetzt und simuliert.

TURNIERABLAUFEN

Vor jedem Match zeigt der Computer die Namen der Mannschaften zusammen mit Symbolen, die den jeweiligen Spielern entsprechen ("C" = Computer, "1" = ein Spieler, "2" = zwei Spielern). Eventuell erscheint auch das Ergebnis des ersten gespielten Matches. Hier sind die möglichen Fälle:

Computer gegen Computer: das Ergebnis erscheint direkt.

Spieler gegen Computer: Nach der Auswahl erscheint der Fußballfeld perspektivisch (das Tor der gegnerischen Mannschaft ist am Ende des Fußballfeldes zu sehen).

Zwei Spieler derselben Mannschaft gegen den Computer: wie oben, aber die Bildschirmfläche ist waagrecht in zwei Fenster unterteilt: in dem oberen spielt der mit Joystick 1 bewegtem Fußballspieler, während in dem unteren der andere Spieler.

Spieler gegen Spieler (jeder mit seiner eigenen Mannschaft): die einheimische Mannschaft (durch Joystick 1 gesteuert) spielt in dem oberen Fenster des Bildschirms.

ACHTUNG: spielen die zwei Spieler für die selbe Mannschaft und gegen eine, die nicht vom Computer simuliert wird, spielt einer der zwei in der einheimischen Mannschaft.



SPIELAUSWAHL

Runter oder hoch das Joystick drücken, um das gewünschte Symbol zu wählen (GO, CLR, CHRONOMETER, SCHUH, KOPF, MANN), und die Anweisungen für jeden Gegenstand folgen. "GO" wählen und den Feuerknopf drücken, wenn die Wahl zu Ende ist.

ACHTUNG: Bei diesem Fall ist es immer möglich die frühere Auswahl zu halten, wenn man "GO" sofort wählt.

GO: Durch Auswahl dieses Symbols und Betätigen des Feuerknopfs beginnt das Spiel. Durch Rechts-/und Linksbewegungen des Joysticks bewirkt man die Auswahl für eine oder die andere Mannschaft, die mit einer helleren Farbe gekennzeichnet ist.

Die Spieldauer, der Schwierigkeitsgrad, das Leuchten des Trikots deren Beschreibungen im folgenden Abschnitt gefunden werden können - sind gemeinsam für beide Mannschaften. Im Gegenteil dazu, werden die Rolle der "menschliche" Spieler und die Trikotfarbe einzeln gewählt.

CLR: Durch Auswahl dieses Symbols und Betätigen des Feuerknopfes wird die Auswahl beseitigt und von den Anfangswerten ersetzt.

CHRONOMETER: Geschwindigkeit des Zeitablaufes. Ein Wert zwischen 0 (die Zeit fließt schneller und das Spiel ist kürzer) und 9 durch Rechts-/und Linksbewegungen des Joysticks ist anzuwählen. Nach der gewählten Zeit dauert tatsächlich eine Halbzeit 2, 3, 5, 7, 10, 12, 15, 20, 30, oder 45 Minuten.

SCHUH: Schwierigkeitsgrad. Durch Rechts-/und Linksbewegungen des Joysticks wird ein Wert zwischen 0 (leicht) und 9 (schwer) gewählt. Während eines Turniers werden bei der Überwindung der Runden die einfachsten Stufen beseitigt, und deshalb wird das Turnier progressiv schwieriger.

KOPF eines Spielers: Unter den Nummern zwischen 2 und 11 kann man den Typ wählen, der man am Anfang des Spieles bewegen will. Falls das Match "zwei Spieler gegen das Computer" ist, kann die Nummer des zweiten Spielers durch das Drücken des Feuerknopfes und Rechts-/ und Linksbewegungen des Joysticks gewählt sein. Es ist unmöglich die selbe Nummer für beide Spieler zu wählen. Beim Aufhören des Knopfdrücken wird die gewünschte Rolle gespeichert und die Auswahl für den ersten Spieler erscheint wieder auf dem Bildschirm. Ist die Mannschaft von dem Computer simuliert, ist keine Nummer neben dem Kopf des Spielers vorhanden.

MANN: Durch Rechts-/und Linksbewegungen des Joysticks wird die Mannschaftsfarbe gewählt. Beim Knopfdrücken kann das Leuchten des Trikots ein- oder ausgeschaltet werden. Das kann besonders hilfreich am Anfang sein, um seinen eigenen Spieler besser zu unterscheiden.

SPIELSCHIRMFLÄCHE

Während des Spiels werden viele Auskünfte gegeben. "1T" oder "2T" für die Halbzeiten, "1S" oder "2S" für die Spielverlängerung, und "R" für die Elfmeter. Auf der rechten Seite zeigt die Uhr die abgelaufene Zeit und unter dieser wird das derzeitige Ergebnis gegeben. In der Rechtoebenecke zeigt ein Pfeil die Mannschaft, die am Moment den Ball spielt. Fehlt einer der zwei Pfeile, ist der Ball frei. Unter den Pfeilen zeigt ein Radar die Stellung der Spieler und des Balls auf dem Fußballfeld. Der Ball ist schwarz.

Die verschiedenen Angriffe werden am hohen Rand des Bildschirms erklärt.

Einige Tasten erfüllen bestimmte Funktionen:

SHIFT LOCK: Pause. Die Taste wieder drücken, um mit dem Spiel fortzusetzen.

RUN/STOP: Unterbrechung des Matches

RESTORE: Man kann wieder anfangen. Alle die Daten über das Turnier gehen verloren.

COMMODORE-TASTE ("C", unten, auf der linken Seite der Tastatur). Sie zeigt das Replay des letzten Angriffes. Durch eine richtige Stellung des Joysticks und beim Knopfdrücken ist es möglich, den Bildablauf zu regeln, um genau zu analysieren, was passiert ist.

Mittelstellung: Stand-Bild

Stellung A: Vorlauf

Stellung E: Rücklauf

Beim Aufhören des Drücken fährt das Replay automatisch fort und am Ende schaltet es sich von selbst aus.

FUßBALLSPIELER - BEWEGUNG

Bitte das beigefügte Blatt statt der Abbildung auf Seite 8 des Handbuches lesen, was die Fußballspieler-Bewegung



betrifft.

Das Spiel ist in Gang aber der Spieler hat keinen Ball.

Stellungen von A bis H: der Spieler rennt in die gewählte Richtung.

Stellung E (mit gedrücktem Knopf): der Spieler fragt nach dem Ball, so daß ein Nachbar ihm den Ball so bald wie möglich zuspielt. Das ist hilfreich, um einen Angriff zu starten.

Ball in unserem Aktionsradius.

Stellungen von A bis H: der Spieler rennt in die gewählte Richtung.

Stellungen von A bis H mit dem gedrückten Feuerknopf. Der Ball ist nicht mehr als 3 Mt. von uns entfernt, und nicht mehr als 50 Cm. vom Boden; der Spieler gleitet.

Wir haben den Ball.

Stellungen von A bis H: der Spieler rennt in die gewählte Richtung. Feuerknopf: der Spieler spielt seinem nächsten Nachbar den Ball zu. Wenn der Spieler sich in oder in der Nähe des gegnerischen Strafraumes befindet, ein kurzer Druck des Feuerknopfes führt zu einer Abgabe. Wegen eines mehr als 1/2 Sek.-langen Druckes erscheint ein Sucher, der in dem Torraum sichtbar ist. Der Sucher kann mit dem Joystick eingestellt werden. Wenn der Druck aufhört, schießt der Spieler in dem Punkt, den von dem Sucher festgestellt worden ist. Es ist klar, daß die Genauigkeit von vielen Faktoren abhängt, wie z.B. dem Abstand zwischen dem Spieler und dem Tor.

SPIELUMSTÄNDE

Einwurf, Eckstoß, Abstoß und Freistoß werden von dem Fußballspieler geschossen, nur wenn er sich in der Nähe des Raumes befindet, wo das Spiel fortsetzen wird.

ELFMETER

Obwohl ein Fußballspieler mit dem Joystick gesteuert wird, kann auch ein anderer Spieler schießen. Das kann nur durch die Bewegung des Joysticks auf dem Bildschirm festgestellt werden. Falls der mit dem Joystick gesteuerten Fußballspieler gewählt wird, stellt er sich automatisch bei dem Elf-Meter-Punkt ein. Durch den Druck des Feuerknopfes ist es möglich, nach dem Anlauf, den Sucher innerhalb des Torraumes einzustellen.

ACHTUNG: Bei Matches mit 2 Spielern gegen den Computer, darf der zweite menschliche Spieler (mit Joystick 2) keine Elf-Meter schießen. Die Aufschrift für die Auswahl des Spielers, erscheint nur in dem oberen Fenster der Bildschirmfläche.

Falls eines Eckstoßes, Abstoßes, Freistoßes, Einwurfes und Anstoßes darf der Spieler nie das 9-Meter-Band eintreten. Er darf sich nur dem Ball nähern, wenn er Protagonist des Angriffs oder Mitglied der gegnerischen Mannschaft ist.

3-D SOCCER
ALAN - ANDREW TST
86-51 85 - 100 JST
86-0728 - 120 JST

VIALE B. PICHAT, 26
40127 BOLOGNA - ITALIA
TEL. 051 - 25.13.38
FAX 051 - 6570349